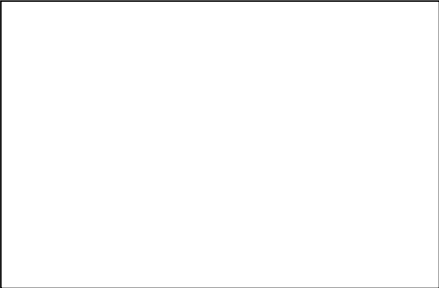


Éveilleur des tombes {4}{B}{B}



Créature : oiseau et esprit R

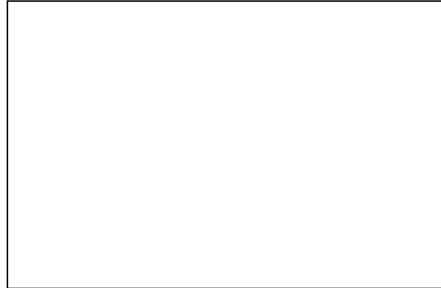
Vol

{5}{B}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur démon Belzenlok {4}{B}{B}



Créature légendaire : ancêtre et démon R


Vol, piétinement

Quand le Seigneur démon Belzenlok arrive sur le champ de bataille, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain, puis mettez cette carte dans votre main. Si la valeur de mana de la carte est supérieure ou égale à 4, répétez ce processus. Le Seigneur démon Belzenlok vous inflige 1 blessure pour chaque carte mise dans votre main de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur des tombes {4}{B}{B}



Créature : oiseau et esprit R

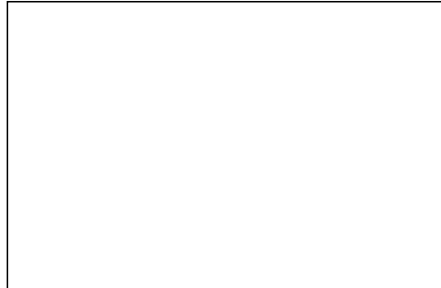
Vol

{5}{B}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



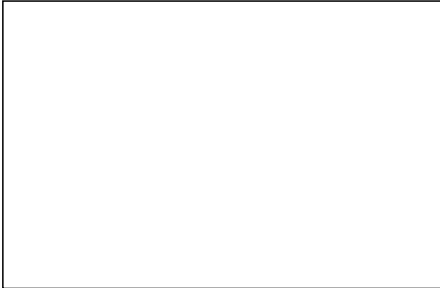
Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

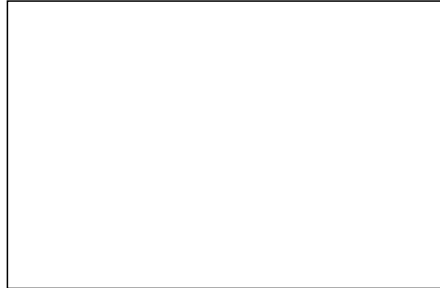


Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghalta, Faim primordiale {10}{G}{G}



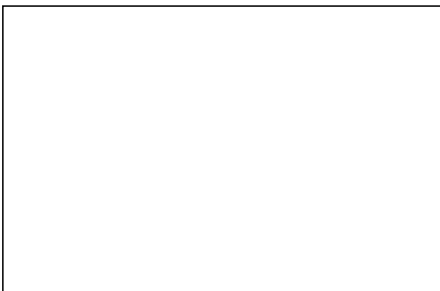
Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R  
 Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.  
 Piétinement

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Pelakka

{4}{G}{G}{G}



Créature : guivre

R

Piétinement

Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 7 points de vie.

Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez une carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs d'Angrath

{5}{R}{R}



Créature : humain et pirate

R

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etali, Tempête primordiale

{4}{R}{R}



Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

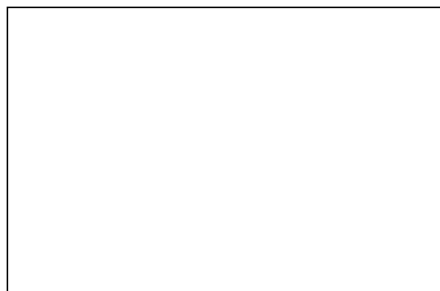
À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezahal, Marée primordiale

{5}{U}{U}



Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.


À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, piochez une carte.

Défaussez-vous de trois cartes : Exilez Nezahal, Marée primordiale. Renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops étripeur {5}{W}{W}




Créature : dinosaure R

Double initiative  
À chaque fois que le Cératops étripeur attaque, les autres créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple draconique {1}{R}{G}



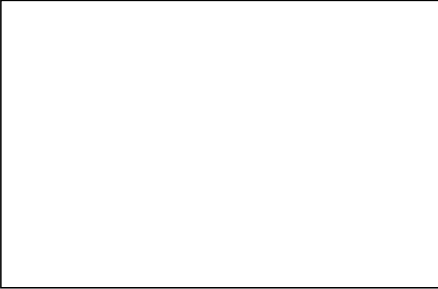
Créature : humain et shaman U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
{7}, {T}, sacrifiez la Disciple draconique : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple draconique {1}{R}{G}



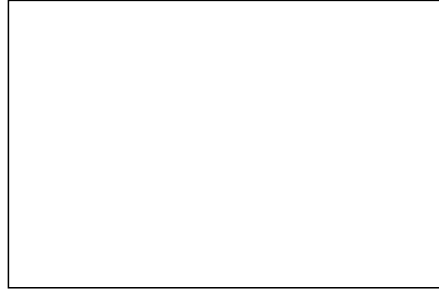
Créature : humain et shaman U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
{7}, {T}, sacrifiez la Disciple draconique : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple draconique {1}{R}{G}



Créature : humain et shaman U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
{7}, {T}, sacrifiez la Disciple draconique : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple draconique

{1}{R}{G}

Créature : humain et shaman

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
{7}, {T}, sacrifiez la Disciple draconique : Créez un jeton de  
créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place des portails



Terrain : porte

C

La Place des portails arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Place des portails arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place des portails



Terrain : porte

C

La Place des portails arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Place des portails arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de Dimir

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

{UB}{UB}{UB}{UB}, {T}, sacrifiez le Médaille de Dimir : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de Boros

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

{RW}{RW}{RW}{RW}, {T}, sacrifiez le Médaille de Boros : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de Golgari

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

{BG}{BG}{BG}{BG}, {T}, sacrifiez le Médaille de Golgari : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de Golgari

{3}

Artefact

C

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

{BG}{BG}{BG}{BG}, {T}, sacrifiez le Médaille de Golgari :  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille,  
vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une  
seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille,  
vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une  
seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille,  
vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une  
seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

